

Лабораторная (практическая) работа № 1

Дисциплина:	Введение в сквозные цифровые технологии
Раздел:	Визуальная среда программирования Scratch
Тема:	Знакомство со Scratch

Задание: Создать 3 **собственных** спрайта, не скаченных из сети Интернет. Каждый спрайт должен иметь 2-3 костюма.

Один спрайт должен быть по отношению к другому догоняющим (хищником). Например:

- Волк и заяц (из «Ну, погоди!»);
- Том и Джерри;
- Волк и козленок (из «Волк и семеро козлят»);
- Волк и поросенок (из «Три поросенка»);
- Немо и акула (из «Поиска Немо»);
- и т.п.

Размеры спрайтов должны быть пропорциональны друг другу. Не может кролик быть размером со слона. Спрайт по размеру не занимает много пространства в окне просмотра.

Третий спрайт служит для складирования добычи. Коробка, лукошко, корзинка и т.п.

Не допускается использование спрайтов из библиотеки Scratch!

Примечание: Созданные спрайты не присылать на проверку. Данная работа будет оценена во время проверки последующей практической (лабораторной) работы.